



Sob o signo de Ludens*: interfaces entre brincadeira, jogo e os significados do esporte de competição**

Under the sign of Ludens: interfaces between play, game, and the meanings of competition sport

Jorge Dorfman Knijnik¹ ;
Selma Felipe Knijnik²

Resumo

KNIJNIK, J. D., KNIJNIK, S. F. Sob o signo de Ludens: interfaces entre brincadeira, jogo e os significados do esporte de competição. **R. bras. Ci e Mov.** 2004; 12(2): 103-109.

Este ensaio visa discutir as interfaces e delimitar as fronteiras entre as atividades que fazem parte do amplo espectro da ludicidade humana, isto é, a brincadeira, o jogo e o esporte. Partindo de uma alegoria sobre uma família se divertindo em um domingo livre, com cada faixa etária atuando em um destes contextos – da brincadeira infantil à assistência do esporte profissional e institucionalizado – o texto exemplifica cada um destes conceitos, mostrando como eles se articulam, e de que forma seus limites devem ser pensados e tornados claros por aqueles que atuam na área da Educação e do Esporte. No segundo momento, o artigo retoma características fundamentais do esporte moderno enquanto instituição e fenômeno representado em nível simbólico na sociedade contemporânea.

PALAVRAS-CHAVE: brincadeira, jogo, esporte, ludicidade, educação.

Abstract

KNIJNIK, J. D., KNIJNIK, S. F. Under the sign of Ludens: interfaces between play, game, and the meanings of competition sport. **R. bras. Ci e Mov.** 2004; 12(2): 103-109.

This study aims at talking over the interfaces and delimiting the frontiers for those activities that are part of the Human Ludo Capacities, that is, Game, Play and Competition Sport. Starting from an allegory about a festive family reunion who is enjoying a Sunday holiday, each age range performing in one of these contexts (as from the children's plays to the audience to the professional and instituted Sports - the text illustrates all of those concepts above, showing how they interact and how their limits must be thought and regarded by those who act on the Education and Sport area. Later this article retakes the essential characteristics of the Modern Sports as an institution and phenomenon symbolically represented in our modern society.

KEYWORDS: play, game, sports, ludo, education

* LUDENS – Do latim *ludere*, significa, entre outros, “jogar, dar-se a um exercício, divertir-se, brincar, recrear-se, folgar” (FONTE – SARAIVA, F. R. S. Novíssimo dicionário LATINO – PORTUGUÊS. Rio de Janeiro, Garnier, 1993 (10ª edição).

** Trabalho desenvolvido no Departamento de Esporte da Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo e no Departamento de Aptidão Física, Esporte e Qualidade de Vida da Faculdade de Educação Física da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

¹ Faculdade de Educação Física da Universidade Presbiteriana Mackenzie e Departamento de Esporte da Escola de Educação Física e Esporte da Universidade de São Paulo

² Instituto de Ciências da Saúde da Universidade Paulista (UNIP).

Recebido: 15/09/2003

Aceite: 17/02/2004





Um “domingão” especial

Os domingos têm sido especiais em nossa casa nova. Por termos mudado para o Embu das Artes, no interior de São Paulo, e agora morarmos em uma casa grande, quase um sítio, com horta, piscina e terreno de 4.000m², temos a felicidade de receber a família para as reuniões dominicais.

São pessoas de todas as idades; crianças (sobrinhos, filhos, “amiguinhos”) entre 06 e 11 anos; duas adolescentes de 14; adultos entre 30 e 50 anos; e “avós” entre 60 e 75.

Certo *domingão* ensolarado, os grupos se organizaram, espontaneamente, para aproveitar o dia.

As crianças começaram a fazer “esqui-bunda” (escorregando sentadas sobre uma caixa de papelão dobrada) num morrinho gramado com uma queda de cerca de quatro metros. Riam muito, os mais velhos dentre elas eram mais hábeis, ganhavam mais velocidade. A *brincadeira* durou até que a avó – que também mora na casa e é responsável pelo jardim – mandou que parasse, pois estava destruindo o gramado. Então, a criançada rumou para outras atividades: as cinco meninas entraram na piscina, e ficaram *brincando* de passar por baixo de um adulto, mergulhando n’água; dois meninos pegaram uma bola e começaram a *brincar*, tentando controlá-la.

Os adultos, por sua vez, se dividiram: três foram continuar *jogando* o torneio de xadrez iniciado entre eles na semana anterior; outra foi levar os adolescentes para ver o *jogo* de vôlei da equipe da escola; dois ficaram brincando com as crianças – posteriormente, as meninas e os meninos se reuniram e organizaram um *jogo* de queimada.

Os avós, por sua vez, e como sempre fazem, ficaram na sombrinha, pegaram a sua mesa verde, e “tacaram” o seu *jogo* de cartas...

Após o almoço e um breve cochilo, todos (aliás, quase todos, pois a avó, declarando não gostar de esporte, foi cuidar de seu jardim), enfim, a maioria, se reuniu para assistir à final do Campeonato Brasileiro de Futebol de 2002, quando os meninos da Vila deram um “show” perante o “timinho” da Zona Leste...

Objetivos e metodologia

Ilustrado pelo “domingo feliz” acima narrado, este estudo pretende centrar o seu *foco* na discussão e estabelecimento das possíveis interfaces lúdicas entre as categorias de atividades lúdicas denominadas como brincadeira, jogo e esporte. Este ensaio também tem como *objetivo* ampliar a discussão sobre os significados socioculturais acerca da categoria do esporte de competição.

A *metodologia* empregada para alavancar tal discussão foi a da *pesquisa bibliográfica* relacionada com os exemplos retirados da alegoria acima.

Algumas questões motivam esta discussão, em especial:

- Brincadeira, jogo e esporte guardam semelhanças entre si?
- É possível estabelecer relações e delimitar fronteiras entre estas atividades?
- Quais as características essenciais do esporte moderno, que o distingue das demais categorias aqui apresentadas?

Brincadeira, jogo e esporte em ação

Conexões infinitas

Naquele retrato verídico de um domingo familiar e feliz, pode-se enxergar claramente, e até distintamente, como aconteciam, no mesmo espaço e simultaneamente, as categorias da brincadeira, do jogo e do esporte: as crianças, ao fazerem seu “esqui-bunda” ou mesmo ao mergulharem na água, realizavam uma *brincadeira* espontânea, desregrada, cujos objetivos eram se divertir por meio de habilidades físicas e de uma sensação de vertigem propiciada pela brincadeira. A motivação da atividade, quase que inteiramente intrínseca, acontecia nela mesma, a sua realização dava prazer e alegria, e por isso era constantemente repetida.

Os dois meninos, quando pegaram a bola e foram ao gramado, permaneciam *brincando*, sem se preocupar com qualquer regra, mas sim com o prazer de controlá-la.

O que é interessante ressaltar, contudo, é que em todas estas atividades há uma grande troca de idéias entre os participantes, intercâmbio de sugestões, aprendizado e criação de novas formas de brincar; enfim, há produção de cultura.

E de uma forma de cultura denominada por BROUGÈRE (2002) de cultura lúdica, a qual, para o autor, deve ser apropriada por cada criança e por todos os membros de uma dada comunidade. Há esquemas desta cultura, que permitem com que as crianças vivenciem quadrinhas, jogos de palavras, gestos, que formam uma espécie de léxico indispensável para a realização das brincadeiras daquele grupo. Segundo o autor, estas estruturas da cultura lúdica não se prendem somente ao jogo de regras, ou ao esporte, mas são muito mais amplas que isto.

Para KNIJNIK (2003b), este aprendizado, o conhecimento desta cultura lúdica já é em si um momento de grande relação entre uma intenção de brincar, com o aprendizado da brincadeira em si – e ambos são momentos educativos. A autora coloca que, afinal, para se desfrutar da intensa socialização que a atividade lúdica propicia, a criança precisa conhecer o *modus operandi* desta atividade. Aprender que a “cultura lúdica”, como BROUGÈRE (2002) destaca, varia conforme a idade, as relações de gênero, o ambiente e a sociedade dos participantes, e que estes interferem na mesma, sendo simultaneamente sujeitos e objetos desta cultura.

No “domingão”, quando um adulto reuniu as crianças e propôs que todas ‘brincassem juntas’ *jogando* queimada, dois pontos se destacam: primeiro, o reconhecimento intuitivo, por parte do adulto do valor do jogo em grupo enquanto elemento socializador, como advogam KAMMI & DE VRIES, (1991); outro fator que merece realce é que, ao realizarem uma atividade em grupo, com um mínimo de organização e regras, as crianças já passaram a realizar um *jogo*.

Jogo este que, sem sombra de dúvida, é parte integrante da cultura lúdica desta sociedade, e possui diversas interfaces com as brincadeiras desta cultura, estando como que amalgamado com estas. Muitas vezes, pode ser confundido com uma brincadeira, e vivenciado pelos jogadores como tal. No entanto, pelas suas características já apontadas – organização e regras, mesmo que mínimas – a atividade de queimada passou a ser apontada como jogo.



Já para KISHIMOTO (2000) a brincadeira é o jogo infantil, não existindo diferença significativa em termos estruturais entre ambas atividades. Os significados, para a autora, seriam próximos àqueles usados pelas línguas inglesa e francesa, que se valem do mesmo termo (*to play* e *jouer*, respectivamente), para se referir às duas atividades.

MACEDO (1995), ao discutir as características das formas de jogo propostas por Piaget (jogo de exercício, simbólico e de regras), reconhece que ocorrem modificações nas diversas funções dos diferentes tipos de jogos no decorrer do desenvolvimento cognitivo. No entanto, o autor reafirma que a estrutura lúdica do jogo de exercício - isto é, da busca constante de prazer presente no jogo das crianças até cerca de 18 meses - permanece nas estruturas das categorias de jogos posteriores. Ou seja, a busca do deleite e do sentido na própria atividade deve permanecer para que o jogo não vire mais uma atividade insossa. Esquecer esta necessidade de jogar (e viver) com satisfação, para o autor, significa ter uma “ (...) vida sem prazer, caracterizada por um *fazer* obrigado, externamente ao sujeito e que, por isso, não tem sentido para ele” (MACEDO, 1995, p.7, grifo do autor).

Deste modo, fica patente que a linha divisória entre ambas categorias, permanece tênue, pois o caldo de cultura em que brincadeira e jogo estão imersos, onde fermentam e florescem, é o mesmo - a cultura lúdica das comunidades humanas. Ludicidade que, para HUIZINGA (2001), autor de *Homo Ludens*, é um elemento da cultura humana, e se manifesta nas diversas atividades dos agrupamentos sociais, das artes às manifestações bélicas.

Em trabalhos da década de 1990, SUITS (1995) e FREITAS JR (1992) descreveram as categorias aqui em debate, de modo que elas pudessem ser catalogadas como um *continuum* da atividade lúdica humana - da mesma forma que havia sido proposta por CAGIGAL (1972); o jogo de queimada estaria muito mais próximo à brincadeira do que o jogo de cartas dos avós, ou mesmo do jogo de vôlei da escola, assim como do jogo de xadrez dos adultos - estes três últimos, por sua vez, já se aproximariam mais - segundo este *continuum* da ludicidade proposto pelos autores - do esporte de competição, porém sem diversos elementos que o caracterizam.

Ao compararmos, entretanto, esta visão de um *continuum* relativamente rígido para cada uma destas atividades - sendo que uma começa onde e quando a outra acaba - com a proposta de outros autores, inclusive as de Huizinga, veremos que os limites de cada categoria não podem ser delineados de modo tão estanque.

HUIZINGA (2001) destaca certas características essenciais do jogo, tais como

uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não - séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. (HUIZINGA, 2001, p. 16)

Vejamos: tanto as brincadeiras de mergulho n’ água, assim como o jogo de queimada, se encaixam nesta proposição, exceto pela presença de regras. A regra que muitas vezes define e delimita, mesmo que sutilmente, a

diferença entre ambas categorias - que, como já afirmado, possuem elementos comuns que as tornam parte deste espectro lúdico do ser humano.

Os demais jogos dominicais praticados (vôlei, xadrez, carteados) têm elementos de regras bem claros e definidos, assim como são competitivos - se os avós não brigam no momento da definição dos vencedores, as adolescentes torcem com gritos e músicas pelo seu time, e os adultos apostaram algumas cervejas naquele torneio de xadrez.

Porém, por encerrarem elementos nitidamente competitivos, estes jogos poderiam ser chamados de esporte?

De acordo com BRUHNS (1996), o modelo do esporte atual não deve fazer com que o jogo seja confundido ou mesmo se transforme em esporte.

Conforme a autora, não se pode traçar uma semelhança entre jogo e esporte, mas sim algumas relações que fazem com que, se o primeiro pode se transformar no segundo, o esporte também pode vir a ser um jogo, sob determinadas condições - tais como o relaxamento das regras, uma menor organização, a ausência da busca incessante da vitória, entre outras. Porém, BRUHNS (1996), deixa claro que não se deve restringir o jogo (elemento de uma determinada cultura) a um modelo global de esporte, colocando o primeiro dentro das amarras pré - determinadas,

como imposição de regras, modelos, busca de rendimento, recordes, medalhas, juizes, capitães, etc, que, se por um lado, caracterizam o esporte, acabam descaracterizando o jogo, o qual apresenta componentes como a espontaneidade, a flexibilidade, o descompromisso, a criatividade, a fantasia, a expressividade, etc, com características culturais próprias. (BRUHNS 1996, p. 39)

Desta forma, a autora deixa bem claro que, ao relacionarmos brincadeira, jogo e esporte temos, de um lado - brincadeira e jogo - categorias absolutamente vinculadas às culturas humanas locais, e do lado do esporte, um fenômeno que, por ter se globalizado, pertence a uma dimensão cultural mundial.

Assim, o público daquela partida da final de campeonato assistiu a um fenômeno que é o esporte - mais rígido e, para BRUHNS (1996) menos sujeito a ter seus conteúdos transformados pela própria dinâmica das várias culturas humanas. Já a brincadeira e o jogo, segundo a autora, são mais flexíveis e sofrem intervenções, são recriados cotidianamente por todos que entram em contato com eles, se apropriando e se integrando com estes verdadeiros elementos da cultura lúdica existentes em todos os agrupamentos humanos, sob as mais variadas formas.

De que forma afinal pode-se enxergar ludicidade na atividade esportiva, sendo ela assim tão rígida e normatizada? Será que o esporte mantém características lúdicas? O prazer de executar movimentos com o corpo, com altíssima precisão, bastaria para torná-lo parte do espectro das atividades lúdicas humanas? Se HUIZINGA (2001) enxerga a ludicidade como um elemento de toda a cultura humana, pode-se afirmar que esta é a única razão para que o esporte seja uma atividade lúdica?

Diversos autores apontam características do esporte moderno as quais, à primeira vista e sem uma análise mais detida, o distanciariam claramente do jogo e da brincadeira, opondo estas categorias ou mesmo, deixando pouco espaço para alguma interface.



SARTRE (1995) enfatiza claramente que, para o esporte, o *espaço* é um elemento essencial, e que o ser humano modifica o espaço ambiente para realizar o esporte. O estádio de futebol oficial lotado é a arena, o espaço próprio para a competição esportiva; as brincadeiras dominicais, e até os outros jogos, mesmo o de vôlei – que aconteceu numa quadra improvisada nos fundos de uma escola – utilizaram-se de “qualquer” espaço para acontecerem, não necessitavam de algo especialmente feito e construído para si.

Por outro lado, aquilo que ocorre neste espaço, na arena esportiva, dada a sua dimensão global e a sua repercussão midiática, pode facilmente ser apropriado por diversos membros de culturas distintas, transformado e adaptado para uma brincadeira, ou para um jogo. Ou não é isso que ocorre quando, após assistirem a provas de atletismo durante as Olimpíadas, crianças se organizam em suas ruas esburacadas, em uma periferia de grande cidade, traçando com giz as raias e disputando uma corrida com uma metragem qualquer?

Outro elemento característico do esporte é a *atividade física vigorosa*. BARBANTI (1994) define claramente que o esporte deve conter elementos físicos vigorosos, e que a aquisição destes passa pelo treinamento árduo e intenso. Os atletas de futebol daquele jogo assistido em família se prepararam por meses para correr em um campo de 90 x 45 metros, e durante noventa minutos; o mesmo, todavia, não se poderia inicialmente dizer dos participantes das outras atividades: se no caso do vôlei escolar as jogadoras, mesmo em um treino árduo, ainda realizam uma atividade física moderada (apesar dos comentários preconceituosos das meninas adolescentes, sobre “uma lá que não se mexeu no jogo”), no caso do xadrez e do carteadado o elemento atividade física praticamente inexistente – aliás, são LEONARD (1984) e BARBANTI (1994) quem afirmam que, em face da profusão de definições de esporte, não se poderia colocar atividades como xadrez e carteadado no rol das atividades esportivas.

Se esta característica do esporte o afasta das outras categorias da ludicidade humana aqui analisadas, não deixa de ser curioso anotar que a intensidade e o vigor de uma atividade são elementos vivos, estão em relação com aquele que a pratica. Assim, se correr cem metros rasos em menos de 10 segundos é extenuante para alguns (sendo impossível para outros), uma criança que dispute um jogo de 15 minutos correndo sem parar provavelmente irá sentir, e mostrará sinais, que executou uma atividade intensa e vigorosa.

Desta forma, feitas estas ressalvas, pode-se enxergar pontos e interfaces entre características lúdicas remanescentes no esporte, e aquelas que sempre se destacam tanto no jogo quanto na brincadeira. Se o esporte influencia atividades que se incorporam, sob forma de brincadeiras e jogos, na cultura lúdica, também é possível apontar a existência de muitas brincadeiras e jogos que foram transformados em esporte – mesmo contrariando BRUHNS (1996), há diversos exemplos de jogos (tais como a peteca, entre tantos outros) que se institucionalizaram, foram regrados e atualmente são disputados sob a égide de federações em competições com todas as características do esporte.

Separação e Glamour

Uma característica sempre apontada como inerente ao esporte é a sua *institucionalização*. Para MAGNANE (1969),

o esporte é um fenômeno absolutamente institucionalizado, por meio de comportamentos normatizados, regras rigorosas, árbitros, juízes, associações, federações.

Voltando novamente ao nosso domingo, a única atividade que apresentava estas características foi a partida entre Santos e Corinthians. Os demais jogos não necessitavam destes elementos – e mesmo as regras, existentes nos três jogos citados (o vôlei, o carteadado e até o xadrez), eram maleáveis e podiam ser modificadas pelos jogadores: várias vezes os avós combinam entre si que “vale usar o coringa depois de baixada a canastra”, e mesmo no vôlei escolar algumas deficiências e falhas técnicas eram relevadas – mesmo que, pelas regras da modalidade, estas devessem ser penalizadas como faltas. Já no esporte isto é impensável: alguém já imaginou a hipótese do Leão e do Parreira³ conversando e acordando entre si que o gol feito fora da área “vale dois”?

Com aquela pequena alegoria retratada na introdução deste texto, procurou-se mostrar que, embora sejam atividades distintas, brincadeira, jogo e esporte possuem profundas relações e interfaces, e, por pertencerem à grande “família” da cultura lúdica humana – seja local, ou então global –, estão sempre se influenciando reciprocamente. Mais do que um *continuum* estanque, estas três categorias estão sempre em contato e possuem diversas intersecções e interfaces, se modificando mútua e continuamente.

Por outro lado, e mesmo possuindo raízes e traços comuns com a brincadeira e o jogo, o esporte é hoje um fenômeno mundial, sendo inclusive um dos maiores negócios da indústria global do entretenimento. Assim, é corriqueiro observar-se o movimento de praticantes de jogos antigos e tradicionais (como futebol de botão, jogos de mesa, entre outros), que tentam alçá-los à condição de esportes institucionalizados e regrados. Ou mesmo o surgimento e a “criação” contínua de novas modalidades lúdicas (como atividades radicais, dentre outras) que se querem içadas ao “panteão” do esporte. Isto ocorre por que o esporte, devido a sua presença constante na mídia (o que lhe confere um *glamour* inegável) e pela gama de negócios e recursos que mobiliza, acaba por ser extremamente valorizado. Assim, cresce o interesse destas atividades, que possuem marcadas características de jogo, de se institucionalizarem na forma de esporte – por se pensar que só no quadro do esporte institucionalizado estas seriam reconhecidas – deixando de lado o caráter mais espontâneo e mesmo o valor sócio-educativo que o jogo possui, antes mesmo de se transformar em esporte.

Como o esporte possui este apelo, pretende-se na segunda parte deste artigo discorrer e analisar algumas de suas características particulares, que o tornam um fenômeno único e peculiar. Não se trata aqui, sob nenhum aspecto, de desvalorizar as outras categorias do espectro da cultura lúdica humana – como já dito e reafirmado, tanto a brincadeira quanto o jogo possuem enorme valor para o desenvolvimento cultural, psicológico, sócio-afetivo e cognitivo de quem brinca – além de terem enorme potencial para proporcionar alegria e felicidade para os *brincantes*, de qualquer idade.

³ Respectivamente técnicos de Santos e Corinthians na temporada de 2002.



No entanto, a dimensão que o esporte moderno vem tomando, com bilhões de recursos financeiros gerados e investidos; o protagonismo midiático que vários eventos esportivos assumem na atualidade (como as Olimpíadas, a Copa do Mundo de futebol, as finais do *Super Bowl*, entre tantos outros); as paixões que o esporte mobiliza; as lutas políticas feitas em seu nome e no seu interior – todas estas são facetas que transformam esta atividade em alvo de enorme curiosidade, e em objeto de estudo incessante.

Deste modo, tendo procurado ampliar as respostas para as duas primeiras questões feitas no início deste texto, e mostrado as relações e interfaces entre a brincadeira, o jogo e o esporte de competição, bem como a dificuldade em se traçar fronteiras nítidas e rígidas entre estas atividades, cabe agora apresentar algumas características essenciais do esporte de competição, visando expandir as suas possíveis definições e significados.

Briga de galo: o esporte moderno

FREITAS JR (1992), CAGIGAL (1972), HELAL (1993), entre outros, buscam as raízes do esporte moderno na história antiga. Eles chamam a atenção para rituais religiosos que ocorriam entre egípcios, gregos, cretenses, entre outros povos com culturas milenares e procuram aí encontrar as origens do esporte de competição.

Alguns destes rituais eram verdadeiras disputas em que o vigor físico dos competidores era posto à prova, por vezes de forma bem violenta, salientando assim as características supostamente heróicas, e por vezes mesmo sagradas, dos vencedores. Lutas corporais ou com instrumentos mortíferos (lanças, espadas), provas de velocidade, força e resistência em terra e água, entre outras manifestações de toda a espécie, são estudados como possíveis precursores de modalidades esportivas que ocorrem nos tempos atuais.

Já MAGNANE (1969) pensa que, provavelmente, o esporte tem uma origem comum com a dança, ou seja, era um momento em que as pessoas e os povos se encontravam para comemorar a beleza e a alegria de estarem vivos e, juntos – uma celebração da alegria e da vida!

LEONARD (1984) lembra que, nos Jogos Olímpicos da Grécia Antiga, em OLIMPIA, as hostilidades entre as diversas cidades – estado cessavam, e ocorria um armistício em razão da realização das competições.

HELAL (1993) anota também em relação aos Jogos da Antiguidade, que os competidores poderiam ser conclamados e tornarem-se *heróis* de seus povos, ao vencerem as batalhas competitivas.

Como apontam CAGIGAL (1972) e MAGNANE (1969) esta característica de *sacralização do esporte* permanece nos dias atuais – com a criação de mitos e de heróis realizadores de feitos físicos fantásticos e inacreditáveis.

Este aspecto da *sacralização* da atividade esportiva se mostra também com a hiper-valorização, como dito anteriormente, das arenas esportivas, palcos consagrados⁴ como verdadeiros *templos sagrados* do esporte, e que por

isso só podem, idealmente, serem adentrados, pisados e usados pelos atletas de alto nível, os verdadeiros *deuses* do esporte. Tidos e havidos como locais sagrados, estas arenas não correm assim o risco de serem *profanadas* por míseros mortais que não possuem o poder sobrenatural destes *deuses* contemporâneos – os superatletas.

Cabe lembrar que o emprego do termo *templos sagrados* é usual entre comentaristas e jornalistas esportivos, e também entre torcedores e atletas, ao se referirem a determinadas praças de esporte, tais como o *templo do tênis* na França (*Roland Garros*), ou o antigo estádio de *Wembley* na Inglaterra, templo maior do futebol moderno. Deste modo, cria-se e propaga-se no imaginário popular a noção da existência de *deuses do esporte*, e que as praças esportivas são seus *templos* nos quais são adorados, e onde demonstram as suas força e dom divinos.

Por outro lado, mesmo com esta singularidade que o aproxima, de um certo ponto de vista, com as competições da Antiguidade, percebe-se também que o esporte moderno vem tomando cada vez mais um formato que o distingue destes seus primórdios históricos.

Conforme KNIJNIK (2003a), o objetivo do primeiro Comitê Olímpico Internacional (COI), ao final do século XIX, foi recriar os Jogos Olímpicos da Era Moderna com os mesmos ideais e à imagem e semelhança dos Jogos da Antiguidade. Aqui se utiliza como exemplo de esporte, os Jogos Olímpicos da Era Moderna por estes serem a expressão máxima, o ápice do esporte moderno – tal qual o cume do Monte Olimpo, a região mais alta da Grécia, era o local dos Jogos da Antiguidade.

Todavia o que ocorre na atualidade é que o esporte – regrado, olímpico, ultra – competitivo – se tornou um fenômeno que está presente em diversos níveis de institucionalização no interior das sociedades. Possui organismos em governos, escolas, na sociedade civil e em universidades. É concomitantemente um fenômeno social, cultural, e que também serve como *marketing* de empresas, de empreitadas e até de propaganda política. Suas dimensões sociais, econômicas e políticas no interior da sociedade contemporânea e pós –industrial seriam inimagináveis inclusive pelos mentores de sua reintrodução na Era Moderna, sob o formato dos Jogos Olímpicos de Atenas (1896).

No entanto, a própria idéia da retomada dos Jogos Olímpicos só foi possível quando o esporte começou a ganhar fôlego nas sociedades industriais do final do século XVIII e no decorrer do século XIX, notadamente na Inglaterra – país berço de inúmeras modalidades praticadas até hoje, como o futebol, o boxe, o tênis, a natação, a equitação, entre outras (BRUHNS, 1996).

Para esta autora, com a ascensão da burguesia e do modo de produção capitalista, a ideologia dominante passou a ser aquela do utilitarismo, da racionalidade, de todos os meios servirem para um fim produtivo.

Desta forma, segundo BRUHNS (1996), a ideologia tecnicista da rigidez, dos ganhos de velocidade e do controle total do tempo, associada ao esporte moderno, vai se expandindo, em contraposição àquela dos jogos e atividades livres e descompromissadas.

E assim o esporte foi ampliando a sua penetração, e de atividade restrita aos homens brancos da elite européia, aos poucos vai conquistando adeptos em todas as classes

⁴ Consagrar – tornar sagrado, dedicar ao sagrado; normatizado em lei ou estabelecido pelos usos e costumes. (FONTE: MICHAELIS, moderno dicionário de língua portuguesa. São Paulo, Cia. Melhoramentos, 1998).



sociais, etnias e gêneros humanos, nos mais diversos países, em especial nos Estados Unidos, onde foi ganhando roupagem e conteúdos próprios de sociedades pós – industriais e com um ritmo de vida altamente dependente das tecnologias informatizadas de ponta (KNIJNIK, 2003a).

Com a crescente organização, institucionalização e mesmo com a ciência e a tecnologia colocadas à disposição dos atletas e de suas *performances* cada vez mais precisas, o esporte se firmou como um microcosmo social, podendo ser analisado também por meio do enorme poder que ele possui dentro das sociedades pós – industriais. (SIMÕES, 1990).

Em termos políticos, os grandes dirigentes esportivos são vistos, percebidos e considerados quase como chefes de Estado, com grande influência e poder em diversos países, e mesmo supranacionalmente; governos e deputados se elegem sob lemas e programas esportivos, e os cargos diretivos do esporte são disputados ferozmente por pessoas com ambição de poder.

Economicamente, o esporte é uma indústria com ramificações por todo o lado: dos contratos milionários de atletas que protagonizam os espetáculos, e do *staff* que trabalha nesta preparação (técnicos, assistentes, preparadores físicos, médicos, psicólogos, nutricionistas, conselheiros espirituais, entre outros); há também a indústria dos produtos esportivos e das atividades esportivas que se transformam em entretenimento – as competições em si, com direito a casa cheia, e mesmo as transmissões diretas e reprises, mídia especializada, filmes sobre as façanhas e histórias esportivas, videogames, histórias em quadrinhos com heróis do esporte.

Percebe-se assim que o esporte enquanto expressão social está presente de uma forma descomunal em nossa sociedade, permeando o imaginário dos povos, movimentando fortunas direta e indiretamente, causando paixões poderosas, e tendo uma história e uma significação toda própria, sendo pleno de representações fabricadas no interior da sociedade e pelos diversos grupos que a compõem.

Ou seja, é um fenômeno *multifacetado*, e cada um destes lados merece um estudo apropriado (SIMÕES, 1990).

Uma das facetas apresentadas pelo fenômeno esporte, é o aspecto do comportamento técnico: para ser um esportista (e não um “jogador”) completo, a pessoa precisa aprender diversas técnicas preparatórias, treiná-las, e executá-las rotineiramente, tanto no domínio físico quanto no mental. BARBANTI (1994).

Isto demanda uma série de necessidades e treinamentos que de imediato geram dois efeitos: o primeiro deles, é a demanda por serviços altamente especializados, seja em termos de recursos humanos (treinadores dos diversos sistemas físicos, táticos, técnicos e psicológicos, empresários, promotores, entre outros), ou em nível de recursos tecnológicos (locais e equipamentos para testes e treinos, por exemplo); o segundo efeito desta especialização técnica, é que ela deixa muito pouco espaço para a improvisação ou surgimento de surpresas dentro do esporte institucionalizado - o esportista atual não é um fruto de sua espontaneidade, ao contrário, é produto de uma história e de um processo de fabricação contínua de *talentos esportivos*. Ninguém surge ao acaso como bom atleta, há sempre por detrás da boa performance, uma grande história de um ambiente altamente favorável ao seu desempenho talentoso.

Outro aspecto importante do esporte moderno é relatada por CAGIGAL (1972) e HELAL (1993). Ambos autores afirmam que o esporte é um fenômeno social que, além de ter e manter uma indústria própria, fornece os elementos simbólicos adequados (paixão, mitologia, ideologia da superação) e ideais para que esta indústria se retroalimente; deste modo, os uniformes da indústria esportiva são feitos para se praticar esporte, os filmes são realizados para se falar sobre esporte, os jornalistas escrevem e falam de esporte para esportistas e fãs que irão assistir e pensar sobre esporte, os equipamentos esportivos (bolas, calçados, pranchas, raquetes, entre outros) serão consumidos no interior da própria indústria que os fabricou.

Para consagrar este fenômeno de entretenimento em escala industrial, o esporte moderno precisa cada vez mais se tornar um *espetáculo* visível e consumível pelas massas, conforme afirma LEONARD (1984). Decorrencia disto é que se estabeleceu um vínculo quase que mutualista entre os meios de comunicação de massa (notadamente a televisão) e o esporte: ambos se alimentam mutuamente: o fato (uma partida decisiva, por exemplo, que atrai um público telespectador de milhões de pessoas) gera a transmissão deste fato, e esta transmissão, além de alimentar o próprio fato (patrocinadores, direitos de arena, entre outros recursos financeiros), também alimenta a si mesmo (publicidade, venda de imagens para outras televisões, imagens para televisões pagas, por exemplo).

Assim, outra dimensão preponderante do esporte moderno, a sua *institucionalização* ganha importância. O esporte é organizado e institucionalizado por meio de suas entidades, ligas, associações, federações. Esta institucionalização, o surgimento destes órgãos que comandam e detêm o poder no meio esportivo, faz com que surja toda uma classe dirigente e também toda uma disputa por este poder – trava-se no meio de entidades esportivas uma verdadeira luta política para dominar estas instituições, ditando assim os rumos do esporte – e detendo o controle sobre o patrimônio financeiro e também sobre o *status* social que advém do esporte.

Isto sem falar de outra das facetas do esporte, que nasceu da necessidade de gerir administrativamente estas entidades, o que cria uma demanda pela formação de quadros gestores específicos para as atividades esportivas de alto rendimento, que conheçam as suas particularidades e peculiaridades.

Todos estes pontos acima citados – que não são em hipótese alguma os únicos, e tampouco se esgotam aqui – criaram para o esporte moderno a necessidade de formar uma variedade de especialistas que compreendam e atuem no interior deste fenômeno.

Assim, para se efetivar programas esportivos de alta *performance*, com objetivos de se chegar aos cumes deste rendimento e a ótimos resultados e programas que obtenham o maior alcance e expressão possíveis em termos de medalhas e colocações, existe a necessidade de técnicos especializados em táticas e técnicas desportivas, físicas e psicológicas; outros conhecedores dos aspectos sociais, médicos, nutricionais voltados para os atletas. Há a demanda também de profissionais de comunicação e *marketing*, que saibam por um lado passar à grande massa leitora, ouvinte e telespectadora, o que ocorre com atletas e equipes, suas histórias e reais problemas e soluções de treinamento; e por





outro lado, que saibam tornar o *show* esportivo cada vez mais espetacular e palatável, agradável e vendável ao público.

Para administrar toda esta gama de profissionais, assim como as instituições ordenadoras do esporte, também são necessários gestores à altura da complexidade deste fenômeno que é o esporte moderno.

Ou seja, o esporte moderno requisita e precisa de uma variedade imensa de profissionais que compreendam tanto as suas dimensões *microcósmicas* – o atleta e a equipe, e todas as suas dificuldades e particularidades – assim como de profissionais que entendam as dimensões *macrocósmicas* do esporte – a mídia, a administração, as instituições, o planejamento administrativo, seus aspectos sociológicos e políticos.

Claro que uma atividade destas não pode ser executada e programada por amadores ou sem recursos financeiros suficientes para lhe dar todo o aporte necessário, que, como visto, é grandioso.

Desta forma, vemos que o esporte moderno é antes de tudo uma atividade extremamente especializada e profissional, e que exige a formação de quadros que freqüentem cursos específicos para a sua qualificação, nos quais eles possam compreender e aprender a lidar com este fenômeno em toda a sua multiplicidade.

Fim (ou intervalo?)

O domingo foi chegando ao fim, anoiteceu: a jogatina terminou, as crianças cansaram, pararam de brincar e adormeceram, e o juiz apitou o final de mais uma derrota do “timão”. No entanto, todos estes finais são temporários, e em breve tudo irá recommençar – outros domingos ensolarados virão, e a família se reunirá novamente, para se expressar e se relacionar de forma lúdica.

O grande objetivo deste texto foi o de discutir as interfaces, aproximações e separações de três categorias que fazem parte da cultura lúdica humana – a brincadeira, o jogo e o esporte de competição. Para tal, tomando-se por base a literatura pertinente, e tendo como contraponto a história de um domingo familiar (como paradigma do tempo livre por excelência, próprio para atividades lúdicas), percorreram-se algumas reflexões sobre estas categorias, mostrando que elas possuem diversas faces de contato e de relacionamento, e mesmo se influenciam reciprocamente. Mais do que categorias separadas em um *continuum* estanque, a brincadeira vira jogo que se transforma em esporte, que pode vir a ser uma brincadeira novamente.

Por outro lado, e perseguindo o segundo objetivo deste artigo, mostrou-se o quanto o esporte de competição moderno, dada a sua penetração mundial, possui características que o tornam um fenômeno de massas, um dos maiores da indústria do entretenimento, influenciando inclusive as culturas lúdicas localizadas.

Desta forma, pode-se observar o quanto o signo de *ludens* está presente no cotidiano das sociedades contemporâneas, e como se devem fortalecer tanto as ações quanto os estudos relacionados a todo o espectro da ludicidade humana, no sentido de garantir a um número cada vez maior de pessoas e comunidades, o direito humano ao acesso e à valorização de suas atividades lúdicas, que são parte inextricável da cultura e da vida das sociedades humanas.

Agradecimentos

Os autores agradecem ao prof.Dr. Afonso Antonio Machado (UNESP/RC) por haver apoiado e favorecido a consecução deste texto, com sua atitude sempre solidária; a ao prof. Ms. Fernando Gouvea, (FEF/MACK) por seus comentários lúcidos que foram incorporados ao texto. No entanto, nenhum dos dois responde por qualquer erro ou imprecisão porventura aqui cometida, sendo credores apenas dos possíveis méritos que este ensaio possua.

Referências Bibliográficas

1. BARBANTI, V. Dicionário de Educação Física e do Esporte. São Paulo, Manole, 1994.
2. BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. (org). O Brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002, p. 19-32.
3. BRUNHS, H.T. O jogo nas diferentes perspectivas teóricas. Motrivivência, VIII (9), Dezembro, 1996, p. 27-43.
4. CAGIGAL, J.M. Deporte, pulso de nuestro tiempo. Madrid, Nacional, 1972.
5. FREITAS JR, I.F. A problemática da conceituação do fenômeno esporte. Revista APEF/ Londrina, julho, 1992.
6. HELAL, R. O que é sociologia do esporte. São Paulo, Brasiliense, 1993.
7. HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.KAMMI, C. & DEVRIES, R. Jogos em Grupo na Educação Infantil: Implicações da Teoria de Piaget. São Paulo, Trajetória Cultural, 1991.
8. KISHIMOTO, T. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. Rio de Janeiro, Petrópolis, 2000.
9. KNIJNIK, J.D. A mulher brasileira e o esporte: seu corpo, sua história. São Paulo, Editora Mackenzie, 2003a.
10. KNIJNIK, S.C.F. Jogo e Pluralidade Cultural: Estudo Exploratório Com Base Nos Parâmetros Curriculares Nacionais. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós – Graduação em Educação, Arte e História da Cultura. Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2003b, 120 págs.
11. MACEDO, L. de. Os jogos e sua importância na escola. Cadernos de Pesquisa, São Paulo, n. 93, p.5 – 10, 1995.
12. LEONARD, W.M. A sociological perspective of sport. Minneapolis, Burgeess Pub. Co, 1984.
13. MAGNANE, C. Sociologia del deporte. Madrid, Peninsula, 1969
14. SARTRE, J. Play and Sport. In: MORGAN, W. & MEIER, K (eds.). Philosophic inquiry in sport. Champaign, Human Kinetics, 1995.
15. SIMÕES, A.C. Equipes esportivas vistas como um microsistema social de rendimento entre a ideologia de liderança dos técnicos e a percepção real dos atletas. São Paulo, 1990. [Tese de Doutorado. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.]
16. SUITS, B. Tricky the triad – Games, Play and Sport. In: MORGAN, W. & MEIER, K (eds.). Philosophic inquiry in sport. Champaign, Human Kinetics, 1995.

